SIM2 Multimedia

SUPERLUMISPROEC
SUPERLUMISPROHB

Manual de Usuario

Índice

3 **Información Importante**
Acerca de esta Guía del Usuario
Seguridad
Contenido 3D
Medio Ambiente
Aviso

7 **Capítulo 1: Introducción**
Características Principales y Beneficios
Componentes del Sistema
Accesorios Opcionales

9 **Capítulo 2: Visión General**
Control remoto
Teclado del proyector
Conexiones
Emisor RF 3D
Lentes 3D

13 **Capítulo 3: Instalación**
Ubicación
Montaje
Conexiones
Encendido y Apagado

19 **Capítulo 4: Funcionamiento**
Visualización de contenido 3D
Menú 3D
Menú de Entrada
Menú Principal
Imagen
Imagen
Setup
Menú
Memorias
Info
Menús Rápidos
Mensajes

35 **Capítulo 5: Solución de problemas**

37 **Capítulo 6: Especificaciones**

39 **Capítulo 7: Distancias de Proyección**

40 **Capítulo 8: Dimensiones**

Información Importante

Acerca de esta Guía del Usuario

Esta Guía del Usuario muestra como instalar y hacer funcionar este proyector:
•SUPERLUMISPROEC
•SUPERLUMISPROHB
Excepto cuando se indique lo contrario, la información contenida en esta guía aplica a todos los proyectores mencionados anteriormente, que se denominarán en lo sucesivo como "SUPERLUMISPRO".
La información contenida en esta Guía del Usuario puede ser actualizada de vez en cuando por motivos de mejoras en los productos u opiniones de los clientes. Visite www.sim2.com para encontrar la versión actualizada de este documento.
Este documento contiene información de dominio privado protegida por el derecho de autor. Todos los derechos están reservados.
Todas las marcas y marcas registradas pertenecen a los propietarios correspondientes.

Seguridad

Para reducir el riego de electrocución, desconecte el cable de alimentación en el panel posterior antes de retirar la cubierta superior del proyector. Para servicio técnico, refiérase con el personal capacitado autorizado por el fabricante.

Si la lámpara de pronto estalla con un ruido fuerte, apague inmediatamente el proyector y ventile la habitación a fondo. No intente reiniciar el proyector ni intente cambiar el foco: póngase en contacto con su centro de servicio local.

Lea este manual
Lea cuidadosamente todos los capítulos de este manual antes de encender el proyector. Este manual proporciona instrucciones básicas para operar el proyector SUPERLUMISPRO. La instalación, los ajustes preliminares y los procedimientos que requieren la remoción de la cubierta superior y el contacto con componentes eléctricos deben ser realizados por técnicos capacitados y autorizados. Para asegurar un funcionamiento seguro y confiable a largo plazo, utilice sólo los cables de alimentación suministrados por el fabricante. Observe todas las advertencias y precauciones. Conserve el manual para futuras consultas.

No toque las partes internas del proyector
Dentro de la carcasa hay partes eléctricas que transmiten peligrosamente altos voltajes y partes que operan a altas temperaturas. Nunca abra la carcasa. Encargue todos los trabajos de mantenimiento y reparación a un Centro de Servicio autorizado SIM2. Abrir la carcasa anula la garantía.

Desconecte el aparato de la fuente de alimentación
El dispositivo que desconecta el aparato de la red eléctrica es el cable de alimentación. Asegúrese de que los conectores del cable de alimentación y las tomas de la instalación eléctrica sean de fácilmente accesibles durante el proceso de

instalación. Al desconectar el aparato de la red eléctrica, hale del enchufe, no el cable. Utilice sólo la alimentación eléctrica especificada. Conecte el proyector a la red eléctrica con voltaje nominal comprendido entre 100-240 V CA, 50/60 Hz y provisto con una conexión a tierra protectora. Si no está seguro de su calificación de la red doméstica, consulte a un electricista. Tenga cuidado de no sobrecargar la toma de corriente ni cualquier cable de extensión.

Apague el proyector

Preste atención al procedimiento de desconexión del proyector. El sistema siempre deben ser llevado al estado de reposo para que el proyector realice el procedimiento de enfriamiento. Si ello no ocurre, por ejemplo debido a un corte de energía, el proyector puede entrar en un estado de protección que lleva a bloquear el encendido. Este bloqueo va a durar hasta que los componentes internos del sistema se hayan enfriado por completo.

Cambiar los fusibles

Antes de cambiar el fusible, desconecte la unidad de la red eléctrica. El portafusibles está al lado del conector de la fuente de alimentación. Retire el portafusibles con un destornillador plano y cambie el fusible. Coloque el fusible de repuesto. Utilice sólo fusibles del tipo T 10 A L H para el proyector.

Tenga cuidado con los cables

Asegúrese que los cables estén colocados de tal modo que no sea un obstáculo o se convierta en un peligro de tropiezo para la gente. Mantenga los cables alejados de los niños. Instale la unidad lo más cerca como sea posible de la toma de pared . Evite pisar los cables de electricidad, asegúrese de no enredarse, y nunca tire o jale de ellos, no los exponga a fuentes de calor, y asegúrese de que no se enrede o doble. Si los cables de electricidad se dañan, deje de utilizar el sistema y solicite la aistencia de un técnico autorizado.

Desconecte la unidad de la red eléctrica durante una tormenta eléctrica y cuando no esté en uso

Para evitar daños por caída de rayos en las inmediaciones, desconecte la unidad durante las tormentas o cuando el sistema no vaya a ser utilizado durante largo tiempo.

Evite el contacto con líquidos y la exposición a la humedad

No utilice la unidad cerca del agua (lavabos, bañeras, etc), no coloque objetos que contengan líquidos encima o cerca del proyector y no lo exponga a la lluvia, humedad, rocío o aerosoles; no utilice agua ni detergente líquido para limpiarlo.

Coloque la unidad sobre una superficie esCuadro

Coloque el proyector en una superficie esCuadro o utilice un soporte adecuado para montaje en techo. Nunca coloque el proyector apoyado de lado o de la parte posterior, de los lentes o del panel superior.

No permita que la unidad se sobrecaliente

Para evitar el sobrecalentamiento, deje un espacio libre de al menos 0,25 m (10 pulgadas) a los lados izquierdo, derecho y posterior del proyector. No obstruya las ranuras de ventilación. No coloque la unidad cerca de fuentes de calor como estufas, radiadores u otros aparatos (incluyendo amplificadores) que generen calor. No

coloque la unidad en una zona donde no hay suficiente espacio (estanterías, estanterías, etc) y, en general, evite colocar en lugares con poca ventilación, ya que puede evitar una ventilación suficiente y reducir significativamente la vida de la lámpara.

Nunca mire directamente a la lámpara de proyección
Nunca mire directamente a la lente cuando la lámpara esté encendida ya que la luz intensa puede dañar sus ojos. Tenga especial cuidado que los niños no puedan hacerlo.

Tenga especial cuidado respecto al movimiento de la lente
No coloque objetos en las ranuras ubicadas al lado de la lente, y también asegurese que los movimientos de la lente vertical no se vean obstaculizados por objetos externos.

No introduzca objetos por las aberturas de la unidad
Asegúrese de que no se introduzca ningún objeto dentro del proyector. Si esto ocurre, desconecte inmediatamente la unidad de la fuente de corriente y llame a un técnico autorizado.

Ahorro de energía
Se aconseja desconectar la unidad de la fuente de alimentación cuando no se encuentre en uso. De esta manera logrará un ahorro considerable de energía al tiempo que se protegen las partes electricas internas debido al desgaste.

Contenido 3D

Se pueden presentar malestares (tales como la fatiga visual, dolores de cabeza, mareo, náuseas, vèrtigo, desorientación) al ver contenido en 3D En este caso, deje de ver y consulte a un médico si los síntomas son graves.
Consulte a un médico antes de permitir que los niños pequeños (especialmente los menores de seis años de edad) vean contenido 3D ya que su sistema visual está aún en desarrollo.
Vigile a los niños (incluidos los adolescentes) al ver contenido en 3D, ya que están más propensos a experimentar malestares y menos inclinados a reportar síntomas.
Las personas que pueden ser susceptibles a sufrir ataques epilépticos o derrames (basados en el historial personal y familiar) deben consultar a un médico antes de ver contenido en 3D.
Todos los espectadores deben tomar descansos regulares al ver contenido en 3D. La duración y frecuencia de esos descansos pueden variar de persona en persona.

Medio Ambiente

Este producto contiene materiales derivados de recursos naturales utilizados en su fabricación. Puede contener materiales que pueden considerarse peligrosos para la salud y el medio ambiente. Para evitar que se libere materiales nocivos al medio ambiente y para promover el uso de materiales naturales, SIM2 proporciona la siguiente información en relación a la eliminación y reciclaje del producto.

Los residuos de materiales eléctricos y electrónicos (Directiva WEEE) nunca deberán ser colocados en contenedores normales de residuos urbanos.

La etiqueta del producto, mostrado aquí, que muestra un contenedor de residuos tachado, sirve para recordarle que el producto requiere de un manejo especial al final de su vida útil. Los materiales como vidrio, plástico y algunos componentes químicos son recuperables y pueden ser reciclados para ser reutilizados.

Tenga en cuenta las siguientes instrucciones:

- Cuando ya no desee utilizar sus equipos eléctricos y electrónicos, llévelo a su centro local de eliminación de residuos para su reciclaje.
- Puede devolver su antiguo equipo a su distribuidor de forma gratuita al comprar un producto nuevo que sea equivalente o realice las mismas funciones que el anterior. Póngase en contacto con SIM2 para localizar su distribuidor local.
- Si necesita más información sobre el reciclado, reutilización e intercambio de productos, comuníquese con servicio al cliente al número que se indica en el manual.

Por último le sugerimos medidas adicionales para proteger el medio ambiente, como el reciclar el embalaje interno y externo (incluído el utilizado para su transporte) con el que se le entregó el producto. Con su ayuda, podemos reducir la cantidad de recursos medioambientales requeridos para la fabricación de equipos eléctricos y electrónicos, reducir el uso de vertederos para desechar equipos usados y, en general, mejorar nuestra calidad de vida avigilando que los materiales peligrosos sean desechados correctamente. El tratamiento incorrecto del producto al final de su vida útil y no seguir las instrucciones de eliminación, son punibles bajo la legislación local.

Eliminación del producto

La lámpara dentro de este proyector contiene mercurio y puede estar sujeto a regulaciones especiales de eliminación o reciclaje. Elimine o recicle de acuerdo con las leyes locales. Para mayor información comuníquese con la Alianza de Industrias Electrónicas en www.eiae.org o visite www.lamprecycle.org

Aviso

El aparato ha sido sometido por SIM2, a pruebas exhaustivas de funcionamiento para garantizar la más alta calidad. La vida útil de la bombilla del proyector inicialmente debe ser de 30-60 horas, aproximadamente . Además de los controles habituales, el departamento de Control de Calidad también realiza pruebas estadísticas adicionales antes del despacho. En tales casos, el empaque puede mostrar signos de haber sido abierto, y las horas de funcionamiento de la lámpara pueden ser superiores a las normalmente mostradas cuando sólo se realizan las pruebas estándares.

Dado que el sistema óptico del SUPERLUMISPRO es extremadamente compacto y tiene como propósito desarrollar un brillo y contraste muy elevados, es posible que una pequeña cantidad de luz sea visible fuera del área de proyección y variará dependiendo del tipo de lente usado y la configuración del zoom y de la posición. Esta característica del sistema óptico debe ser considerada como normal. Para reducir este effecto, SIM2 recomienda que el área que rodea la pantalla de proyeción sea lo más oscura como sea posible.

El SUPERLUMISPRO es un proyector de tres chips DLP y utiliza tres DMD de alta resolución (rojo, verde, azul). Estos tres DMD están alineadas con exactitud mediante un proceso de alta precisión el cual reduce los errores de alineación dentro de los límites de tolerancia previstos. Los límites máximos de desalineación son los siguientes:

- Centro de la Pantalla: hasta 0,7 píxeles entre cada color.
- Bordes de la Pantalla: hasta 2 píxeles entre cada color.

Estos límites son perfectamente normales para este sistema óptico y no será considerado como un malfuncionamiento del producto.
Nota: Un píxel equivale a 10 milésimas de milímetro en el DMD.

1 Introducción

El SUPERLUMISPRO es un proyector 3D de cine en casa -compacto de alta gama- con 3 chips DLP, que utiliza lo último della tecnología óptica para producir imágenes con un nivel excepcional de negros y rendimiento de contraste.
El SUPERLUMISPRO es capaz de emular los mejores sistemas de proyección de cine, en términos de fidelidad del color, definición y profundidad de la imagen. Todos estos son transmitidos con precisión, como es el movimiento fluido de las películas de acción rápida y deportes. Todo esto sumado a una increíble experiencia en 3D en el hogar.
El SUPERLUMISPRO ofrece una mayor emisión de luz con respeto a su predecesor, gracias a una lámpara más potente de 350W y la opción de lentes de gran luminosidad. Por medio del "Perfect Kit" instalado en él, los motores del zoom y foco del sistema óptico ahora pueden ser programados y memorizados, también el desplazamiento vertical del objetivo, dando así la posibilidad de obtener imágenes 2.40:1.
SUPERLUMISPRO tiene una buena selección de opciones para la conexión a bordo un conector RJ-45 (Ethernet o LAN) y una puerta USB que aloja un adaptador USB - Inalámbrico adecuado.
Para ayudar a calibrar, el software Live Color Calibration de SIM2 permite un control total sobre:

- combinaciones de color primario, secundario y punto blanco
- tablas gamma

lo que permite a los expertos en calibración, calibrar con exactitud la imagen final mediante una aplicación amigable para computadores con sistema operativo Windows.

Características Principales y Beneficios

- alta calidad de la imagen: el renombrado procesamiento de imagen de SIM2 y el reciente chipset de 0.95 pulgadas 1080p DarkChip4 DMD de Texas Instruments
- óptica de precisión: motor de luz ALPHAPATH de SIM2
- alto brillo: proyector DLP de 3-chip
- imágenes de acción rápida libre de objetos: procesamiento PureMotion de SIM2
- alta resolución: imágenes reales en 3D en alta definición, sin desenfoques ni imágenes borrosas
- visión 3D confortable: imágenes nítidas más brillantes sin sombras
- efecto de inmersión en 3D: pantallas de gran tamaño gracias a las imágenes con alto brillo
- amplio ángulo de visión 3D: separación estéreo independiente de los ángulos de visión
- flexibilidad de la pantalla: sin restricciones en la elección del material de la pantalla
- compatibilidad: sin necesidad de fuentes dedicadas ni procesamiento previo para la visualización en 3D
- lámpara de mayor duración: lámparas UHP asequibles y confiables

Componentes del Sistema

Su proyector DLP SUPERLUMISPRO viene con los siguientes elementos:

- 1 x Unidad de Control Remoto retroiluminado (con cuatro baterías AAA/LR03)
- 1 x emisor RF ADE025-RF-S1 de sincronización 3D
- 4 x pares de lentes de obturador activo X105-RF-S1
- 3 x Cables de Alimentación AC (EE.UU, UE y RU), 2 m (6,6 pie) de longitud.
- 3 x clavijas para conectores de 12 V de salida
- 1 x 4.0 mm Llave hexagonal (para ajustar el desplazamiento de la lente)
- 1 x Manual de Usuario (este documento)

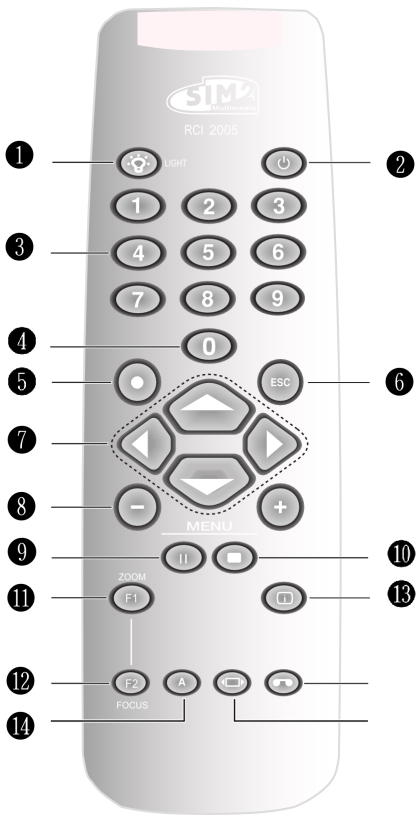
Si falta algún elemento o está dañado, póngase en contacto con su distribuidor tan pronto como sea posible.
Mantenga el empaque original en caso de que algo tiene que ser enviado.

Accesorios Opcionales

- Soporte de techo para el proyector (LUMISBRKT)
- PANAMORPH Sistema de lentes anamórfica (estática o motorizada)
- ISCO Sistema de lentes anamórfica (estática o motorizada)
- Soporte de techo para el proyector
- Sistemas de lentes anamórficos (fijos o motorizados)
- VISUSRF-BOX (8 SIM2 Visus 3D RF lentes)
- VISUSRF-SYSTEM (7 SIM2 Visus 3D RF lentes y 1 emisor RF para SIM2 Visus 3D RF lentes)
- VISUSRF-SYSTEM-ACC (4 SIM2 Visus 3D RF lentes y 1 emisor RF para SIM2 Visus 3D RF lentes)
- AUTOCAL® (Sonda de Calibración)

2 Visión General

Control remoto



❷	⏻	Apague el proyector
❸	**1-9**	Selecciones las entradas y encienda el proyector
❹	**0**	Ingrese al menú de Entrada On Screen Display (OSD) y encienda el proyector
❺	●	**OK** permite ingresar a sub-menus, confirma acciones
❻	**ESC**	sale del menú On Screen Display
❼	▲ ◀ ▶ ▼	Selecciona elementos del menú, adjusta las configuraciones o alterna entre los patrones de prueba
❽	**MENU + / -**	Activa el menú Principal OSD y selecciona la seccion deseada, cada vez que se presiona la tecla se selecciona la siguiente pestaña en el menú
❾	**II**	**3D** permite ingresar al menú 3D
❿	▬	**Memory** permite ingresar al menú Memorias
⓫ ⓬	**F1, F2**	Realizan acciones definidas por el usuario (las asignaciones por defecto son: F1 = Zoom, F2 = Enfoque)
⓭	ⓘ	**Info** muestra las info del proyector
⓮	**A**	**Auto** realiza el Auto Ajuste
⓯	▭	**Aspect** permite entrar en el menú Rápido de Aspecto
⓰		No utilizado

Controles personalizados

Usted puede utilizar su propio Control Remoto Infrarrojo para controlar su proyector SUPERLUMISPRO.

- Si está usando un control remoto con capacidades de aprendizaje, utilice el control remoto del proyector para enseñar los comandos a su control remoto.
- Si está utilizando un control remoto programable, el software de configuración le permitirá importar los códigos Pronto Hex. Revise *SIM2*

SUPERLUMISPRO IR Control para obtener una lista de todos los códigos del proyector en el formato Pronto Hex, incluyendo una serie de códigos discretos para:

- Aspecto
- Memorias
- Controles 3D (Modo 3D y Formatos de Entrada)

Funcionamiento

El proyector SUPERLUMISPRO tiene dos receptores infrarrojos, uno al frente y otro en la parte posterior de la unidad. El rango de operación del control remoto es, aproximadamente, de 10 m (33 pie). Asegúrese de que no hay nada que obstruya el haz infrarrojo entre el control remoto y el receptor infrarrojo al que está apuntando. Usted puede apuntar el control remoto hacia la pantalla, ya que el haz infrarrojo es reflejado por la pantalla hacia el frente del receptor infrarrojo del proyector. En este caso, el rango efectivo del control remoto puede ser menor al declarado.

Importante: El control remoto puede no trabajar apropiadamente mientras ve imágenes en 3D. En este caso reoriente o reubique el emisor de infrarrojos del sincronizador 3D.

Baterías

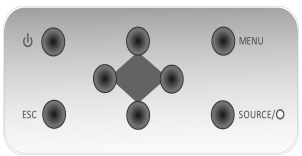
Para instalar las baterías en el control remoto:

1. Abra la tapa de la batería.
2. Inserte cuatro baterías AAA (LR03) asegurándose que las polaridades coinciden con las **+** marcas dibujadas dentro del compartimiento de la batería.
3. Vuelva a colocar la cubierta.

Cambie las baterías por unas nuevas cuando el rango operativo del control remoto disminuya. Deseche las baterías usadas de acuerdo a las regulaciones locales. Asegúrese de no mezclar baterías viejas y nuevas o diferentes tipos de baterías.

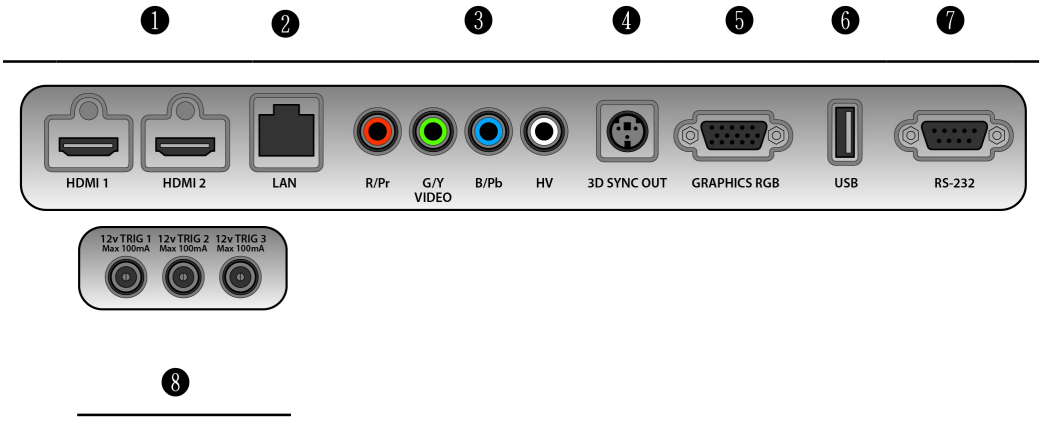
Advertencia: Si no va a utilizar el control remoto durante mucho tiempo, quite las baterías para evitar fugas.

Teclado del proyector



⏻	prende o apaga el proyector
◄ ► ▲ ▼	seleccionar elementos del menú, realizar ajustes o cambiar los patrones de prueba
MENU	entra en el menú principal On Screen Display (OSD) y selecciona la sección deseada
ESC	sale del menú On Screen Display
SOURCE/O	entra en el menú de Entrada OSD/selecciona un elemento de menú

Conexiones



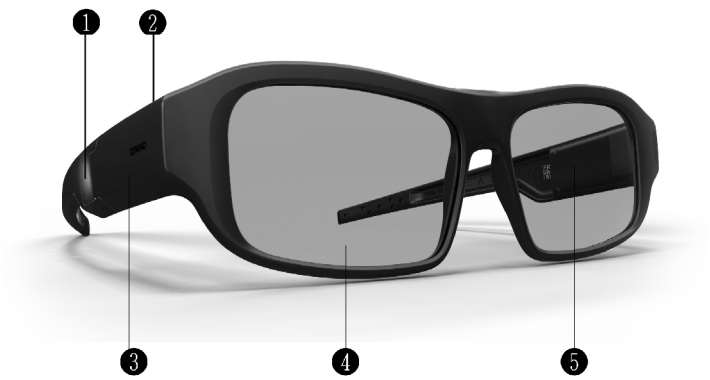
Entradas	1	HDMI 1 HDMI 2	Acepta entradas HDMI y video digital DVI (1.4a).
	2	LAN	RJ-45 Conector de red
	3	Componentes/ RGB-HV	Cuatro conectores RCA. Aceptan componentes estándares y de alta definición (YPrPb) y señales RGB-HV. También usado como entrada RGB para señales SCART RGBS.
		Video	Conector RCA verde. Acepta señales de video compuesto. También se utiliza como entrada de sincronización compuesta para señales SCART RGBS.
	5	RGB Gráficos	Un conector D-Sub de 15-pines hembra. Acepta señales componente o RGB de alta definición.
Control/ Servicio	6	USB	Puerto USB 1.1 (tipo A) para comandos seriales y actualizaciones de firmware.
	7	RS-232	Puerto RS232 (D-Sub de 9-pines hembra) para comandos seriales y actualizaciones de firmware.
Salidas	8	TRIG 1	12 V 100 mA máximo de salida, para el control motorizado de la pantalla. Se activa cuando el proyector está encendido.
		TRIG 2	12 V 100 mA máximo de salida, para la pantalla motorizada que enmascara los sistemas de control. Vea “Pantalla” en la página 29.
		TRIG 3	12 V 100 mA máximo de salida, para el control motorzado de la lente anamórfica. Vea “Lentes Anamórficos” en la página 29.
	4	3D Sync OUT	Conector VESA DIN-3 para cable Emisor impulsos RF 3D.

Emisor RF 3D

El emisor Infrarrojo 3D está diseñado para ser colocado cerca del proyector y dirigido hacia la pantalla. Recibe la señal sync 3D del proyector y emite impulsos RF que llegan hasta las lentes 3D del recibidor RF.
El emisor no necesita de ninguna batería.
Nota: El emisor emite impulsos sync sólo cuando el proyector muestra contenidos 3D

Lentes 3D

Cuando se muestra el contenido 3D, el proyector muestra alternativamente una imagen para el ojo izquierdo y una imagen para el ojo derecho en rápida sucesión. Los lentes 3D encienden y apagan sus lentes, en sincronía con el proyector, de manera que cada ojo recibe exactamente la imagen correspondiente. La sincronización es posible gracias a los impulsos RF recibidos por los lentes desde el emisor de RF 3D.



❶	Botón	Botón de Encendido y Apagado
❷	LED	Indica el estado de los lentes
❸	Micro puerto USB	Para cargar los lentes
❹	Lente	Obturador de cristal líquido
❺	Receptor RF	Recibe señales RF del Emisor 3D

3 Instalación

Esta sección proporciona instrucciones para la instalación del proyector SUPERLUMISPRO.
Importante: Los procedimientos de instalación deben ser realizados por un especialista experto en sistemas AV.

Ubicación

Cuando instale el proyector, tome en cuenta las siguientes consideraciones.

Tipo de instalación
Seleccione el tipo de instalación que mejor se adapte a sus necesidades:

- proyección frontal o posterior
- piso o en el techo.

Tipo de lente
Seleccione la distancia deseada de la pantalla y seleccione el tipo de lente (T1, T2 o T3), el cual determina el tamaño deseado de la pantalla.

Enfriamiento
Asegúrese de que la ubicación prevista para el SUPERLUMISPRO tiene una ventilación adecuada. Compruebe que la temperatura ambiente es inferior a 35° y que el proyector está lejos de ductos de calefacción. Garantice un mínimo de 0,25 m (10 pulgadas) en los lados izquierdo, derecho y parte posterior del proyector.

Tomas de corriente
Compruebe que las tomas eléctricas están conectadas a tierra y protegidas preferiblemente de las sobrecargas y fluctuaciones. Un UPS es opcional. La fuente de energía del SUPERLUMISPRO opera en cualquier línea de voltaje nominal entre 100-240 V CA, 50-60 Hz.

Cables
Compruebe las longitudes de los cable previstos para los cables de video y control y asegúrese que esas longitudes no excedan las especificaciones.

Luz ambiental
Evite o minimize las fuentes de luz directas en la pantalla para preservar la calidad de la imagen proyectada.

Montaje

El proyector se puede montar en el Piso (vertical) o en el Techo (invertido). Elija el método que mejor se adapte a su instalación.
Importante: La lente de proyección no está centrada en el chasis (horizontalmente está fuera del centro por 75 mm o 2,95 pulgadas, vea “Dimensiones” en la página 43 para mayor información). Asegúrese que la línea central de la lente se centra horizontalmente en el centro de la pantalla.

Montaje en el piso
Coloque el proyector sobre una superficie firme y plana (como una mesa o un

estante). Ajuste los tres pies en la parte inferior del proyector hasta que el proyector esté nivelado en todos sus lados.

Montaje en techo

Invierta el proyector y suspéndalo del techo utilizando un soporte específico.

- Para montar el soporte, afloje y remueva los 3 pies de goma (No utilizar los pies para montar el soporte de montaje en techo).
- Fije el soporte usando 3 tornillos M6 que no excedan los 15 mm de longitud

Para el montaje en techo utilice sólo los soportes de techo aprobados por SIM2 y siga las instrucciones de instalación y normas de seguridad suministrados con el soporte. No apriete demasiado los tornillos.

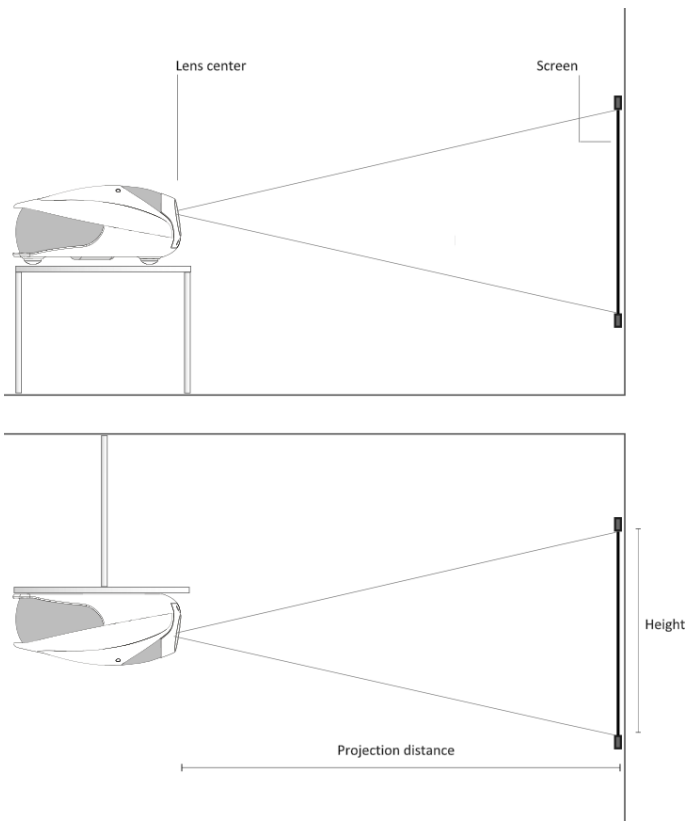
Orientación

Por defecto, el SUPERLUMISPRO está configurado para la instalación frontal (proyector instalado en posición vertical y en frente de la pantalla). Si el proyector está instalado detrás de la pantalla o invertido, puede utilizar la función del proyector de orientación de la imagen (vea “Orientación” en la página 32)

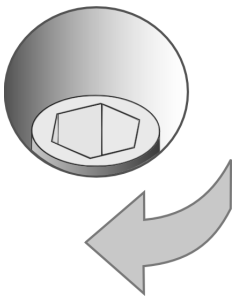
Desplazamiento Vertical del Objetivo

Idealmente, el proyector debe colocarse en ángulo recto a la pantalla y de tal manera que:

- el centro del objetivo y el centro de la pantalla se alinean unos con otros
- la imagen proyectada llena perfectamente la pantalla



Si no es posible colocar el proyector perpendicular a la pantalla de proyección (de modo que el centro del objetivo y el centro de la pantalla se alineen unos con otros) se puede utilizar el control mecánico de la lente en la parte superior del proyector para cambiar la imagen proyectada verticalmente:



- inserte la llave hexagonal en el ajustador de desplazamiento vertical del lente
- gire la llave para cambiar la lente en la dirección deseada

El SUPERLUMISPRO proporciona hasta un 50% de desplazamiento de la lente vertical hacia arriba. Por ejemplo, con un 16:09 150 pulgadas de tamaño de la pantalla en diagonal, puede cambiar la imagen hasta 0,93 m (36,8 pulgadas) por encima del centro de la pantalla (vea “Distancias de Proyección” en la página 42).

Keystone

Si el proyector está montado en el techo y la pantalla es más baja que el proyector, es posible que tenga que inclinar el proyector mediante el ajuste del montaje en el techo. Si lo hace:

- los bordes superior e inferior de la imagen serán desiguales en longitud
- los lados de la imagen se inclinarán

Si la inclinación no es excesiva, puede utilizar la función Keystone del proyector para corregir la forma de la imagen. Vea “Keystone” en la página 32.

Nota: La corrección Keystone puede causar que aparezcan objetos en la imagen y pueden no estar disponibles cuando se muestra contenido 3D específico (vea Cuadro 4.2).

Zoom y Enfoque

El SUPERLUMISPRO proporciona controles motorizados de zoom y enfoque. Puede acceder a estos ajustes directamente a través del control remoto:

- **F1** tecla para Zoom óptico
- **F2** tecla para Enfoque

Vea “Teclas F1-F2”en la página 34 para más detalles.

Conexiones

Siga estos pasos para conectar el SUPERLUMISPRO a fuentes de vídeo, dispositivos de control, sistemas de pantalla de control, emisor de sincronización 3D y alimentación de CA.

Cuando conecte su equipo:

- apague todos los equipos antes de hacer cualquier conexión
- uso de los cables de señal correctos para cada fuente
- asegúrese que los cables estén colocados de tal modo que obstaculizen o se convierta en un peligro de tropiezo para la gente.
- asegúrese que los cables estén bien conectados (apriete los tornillos de los conectores que los tengan)

Video

A menudo las fuentes (Reproductores Blu-ray, Set Top Boxes, Consolas, etc) tienen

varias salidas. Elija HDMI siempre que sea posible.

- **HDMI** Los principales beneficios de este tipo de señales son:
  - mejor calidad de imagen, porque la señal se realiza en el dominio digital en todo el recorrido de la señal completa.
  - la resolución más alta disponible, ya que las fuentes de vídeo pueden entregar el contenido completo de la resolución a través de HDMI solamente
  - disponibilidad de contenidos 3D, porque la mayoría de las fuentes de 3D compatibles ofrecen sólo contenido 3D de HDMI
  - optimización de los parámetros de varias imágenes (contenido 2D/3D, espacio de color, aspecto, alcance de la señal, overscan), gracias a la información auxiliar (infoframe AVI) enviada por el dispositivo de la fuente junto con la señal.

  Si la fuente tiene dos salidas HDMI, le recomendamos la conexión directa al proyector desde una de las conexiones HDMI y la segunda salida HDMI a la entrada de un adecuado receptor de AV/procesador de audio.
  Fuentes con una salida DVI-D se puede conectar a la entrada HDMI del proyector mediante un cable DVI-D a HDMI. En este caso no se envía información auxiliar desde la fuente al proyector.
  Nota: HDMI utiliza un código conocido como HDCP (High-bandwidth Digital Copy Protection), que protege a los soportes grabados de ser copiados ilegalmente. La conexión entre la fuente y la pantalla requiere que los dos dispositivos realicen el 'apretón de manos' e intercambien códigos antes de poder mostrar una imagen. La tecnología InstaPort permite la pre-autenticación simultánea de cada dispositivo adjunto al mismo tiempo que es conectado, reduciendo drásticamente el tiempo requerido para cambiar de fuente HDMI. Por este motivo se puede observar un leve retraso antes de que la imagen aparezca en la pantalla, pero esto es perfectamente normal.
- **Graphics RGB** Entrada para el Computador Personal y de otras fuentes que emiten señales RGB o YPrPb. Estas fuentes deben ser capaces de ofrecer por separado sincronización H/V o sincronización H+V compuesta.
- **RGB/YPrPb** entrada para reproductores de DVD, Set Top Boxes y otras fuentes de salida de una de las siguientes señales :
  - Componente (YPrPb)
  - RGB con sincronización compuesta en verde (RGsB)
  - RGB con sincronización compuesta HV

  Conectores RGB también proporciona la entrada SCART RGB para fuentes de RGBS. Ver "Video"más abajo y "RGBS Sync"en la página 32.
- **Video** Esta es la entrada para las fuentes de vídeo compuesto (por ejemplo, grabadoras o cámaras de vídeo). Este conector es también la entrada de sincronización compuesta por SCART fuentes RGBS. Véase "RGB/YPrPb"más arriba y "RGBS Sync" en la página 32.

Control

Puede conectar el proyector SUPERLUMISPRO a un computador personal o un sistema de control a través de uno de los siguientes métodos:

- Puerto RS-232, utilizando un cable serial estándar directo de 9 pines
- Puerto RS-232, utilizando un cable convertidor de USB a serial. En este caso, puede requerir instalar el controlador de dispositivo proporcionado por el fabricante de cables.
- Puerto USB, usando un puerto USB Tipo A a un conector del cable Tipo B. En este caso, la instalación de un controlador de dispositivo proporcionado por SIM2 puede ser necesario – por favor pregunte a su distribuidor.

Nota: Las comunicaciones RS-232 están limitadas a 15 m (50 pie), mientras que las USB están limitadas a 5 m (16 pie).

Disparadores

Algunos dispositivos de Cine en Casa pueden ser controlados a través de una señal de 12 V. El proyector puede emitir tres señales 12 V (100 mA max):

- TRIG1 para controlar pantallas motorizadas,
- TRIG2 y TRIG3 son para las máscaras de pantalla motorizada y controlar los motores de la lente anamórfica. Vea "Pantalla" y "Lentes Anamórficos" en la página 29 para obtener instrucciones sobre cómo hacer configurarlos desde OSD.

Nota: Tres adaptadores de clavija se entregan junto con el proyector.

Emisor RF 3D

El emisor de infrarrojos envía los impulsos de infrarrojo que sincronizan los lentes 3D. Siga estos pasos para instalar el emisor:

1.Coloque el emisor cerca del proyector sobre una superficie segura o utilizar un kit de montaje adecuado. Para alcanzar el rango máximo el emisor no se tendría que colocar en el suelo sino por lo menos 10 cms por encima del suelo (por ejemplo encima de un estante).

2.Conecte el conector del emisor con el de salida **3D Sync Out** que se encuentra en el proyector.

3.Una vez que el emisor está conectado con el proyector, por favor asegúrese de que el proyector está en la modalidad 3D. Controle la señal X en el emisor; la luz roja debería estar encendida, a indicar que el emisor está funcionando.

Lentes 3D

Asociación de Cercanía con el emisor 3D RF

El procedimiento descrito a continuación debe realizarse cada vez que los lentes se introducen el en emisor 3D RF. Durante la asociación de cercanía, los lentes 3D deben colocarse a 1 m del emisor 3D RF.

Encienda los lentes (presione brevemente una sóla vez el botón). El LED se encenderá, indicando que lo lentes se han encendido.

Presione el botón durante por lo menos 1 segundo.

Después de 1 segundo, el LED comenzará a parpadear siguiendo un ritmo de 1 parpadeo cada 2 segundos.

Suelte el botón.

Una asociación de cercanía de éxito se indica con 6 breves parpadeos del LED.

Si los lentes no se asociaron correctamente el LED se pasará de estar encendido a apagado y los lentes se apagarán.

Conectando los lentes con un emisor 3D RF

Una vez que los lentes se hayan asociado con el emisor, se conectarán

automáticamente con el emisor cada vez que se enciendan. Si durante la operación los lentes pierden la conexión con el emisor, estos se volverán a conectar automáticamente con el emisor (el LED parpadea con un ritmo de 1 parpadeo cada 2 segundos). Si los lentes no logran reconectarse con el emisor en 60 segundos, el LED pasará de encendido a apagado y los lentes se apagarán automáticamente.

Indica el estado de la batería

Si el LED parpadea cada par de segundos durante la operación el nivel de la batería está bajo.

El LED iluminado indica que se está recargando.

Cargando la batería

Los lentes se entregan con el micro USB y el cable USB de tipo A. Para recargar la batería de los lentes, insertar el cable micro USB en la computadora o el dispositivo USB capaz de proporcionar electricidad. El LED se quedará encendido mientras se esté recargando. En cuanto la batería esté cargada completamente el LED se apagará.

Para obtener mayor información sobre el estado de los lentes y las transiciones, consulte “Lentes 3D” en la página 22.

Distancias de los lentes con respecto al emisor 3D RF

La distancia mínima de los lentes al emisor 3D RF es de 10 m, la máxima depende de como está hecha la habitación.

Alimentación de Corriente Alterna

Seleccione el cable de alimentación que sea adecuado para su área, entre los que se incluyen con el producto. Enchufe el extremo hembra del cable de alimentación al receptáculo de CA situado al lado derecho del proyector (100-240 V AC, 50-60 Hz) y el otro extremo a una toma de CA. Se recomienda un protector de voltaje de alta calidad ya que el UPS es opcional.

Encendido y Apagado

Encendido

1. Encienda el interruptor principal al lado derecho del proyector. El proyector entra en estado En Espera (Standby). El LED en la parte izquierda del proyector se vuelve rojo y la pantalla de estado junto a el se enciende. .
2. Oprima cualquiera de los botones del teclado numérico (**0**-**9**) en el control remoto o el botón I/O en el teclado del proyector para encender el proyector.
3. El LED se vuelve verde y rojo y la pantalla de estado muestra 88 durante algún tiempo.
4. Cuando el proyector está listo para usar una imagen aparecerá en la pantalla, esto puede tardar aproximadamente un minuto.
5. Si se detecta una señal válida, aparece una imagen en la pantalla, de lo contrario una pantalla en negro con un mensaje de "No hay señal" en la pantalla.

Apagado

1. Oprima y mantenga presionado el botón de apagado en el control remoto o el botón I / O en el teclado del proyector.

El LED parpadea en verde y rojo para indicar que el proyector se está enfriando. Los ventiladores permanecen durante aproximadamente unos cuatro minutos para enfriar la lámpara. Mientras tanto la unidad no se puede encender de nuevo.

2. Después del enfriamiento se ha completado el proyector entra en estado de modo de En Espera (Standby). El LED se vuelve de color rojo y la Pantalla de Estado se vuelve negro, a menos que muestre un código de error o de advertencia.

Advertencia: Espere a que los ventiladores de enfriamiento se apaguen antes de apagar el interruptor principal o desenchufar el proyector

4 Funcionamiento

Visualización de contenido 3D

Visualización en 3D estéreo ofrece imágenes 3D claras y nítidas gracias a los 3 chips DLP de tecnología de Imágenes. Esta técnica logra una separación de canales usando lentes de obturador activo Xpand.

- Las lentes de obturación activa se encienden y apagan en rápida sucesión y bloquean la luz que llega a sus ojos. Los lentes se sincronizan con un emisor RF conectado al proyector.
- Cuando una imagen está destinada para el ojo izquierdo, el lente derecha se oscurece para impedir que parte de la imagen que va a su ojo izquierdo alcance el ojo derecho. El lente de la izquierda está totalmente abierto.
- El proceso se repite con gran rapidez (hasta 144 veces por segundo) para cada ojo.
- El cerebro humano combina las dos imágenes y crea la ilusión de 3D.

Importante: Lea la informaciónde seguridad 3D al principio de este manual de usuario antes de ver contenido 3D.

Su proyector SUPERLUMISPRO es capaz de mostrar imágenes 3D de excepcional alta calidad, para garantizar el máximo disfrute y la visualización sin problemas se recomiendan las siguientes pautas.

- Usted necesitará un reproductor de Blu-ray o equivalente que sea capaz de reproducir contenido en 3D y sea compatible con HDMI 1.4, además, por supuesto, una copia de una película que haya sido lanzada en formato Blu-ray en 3D. Sólo las películas con el logotipo de 3D son compatibles.
- Ensure your player has the latest software installed.
- Si su reproductor Blu-ray tiene doble salidas HDMI, se recomienda hacer conexión directa hacia el proyector desde uno de los conectores HDMI y la salida del segundo HDMI hacia la entrada de un receptor AV o procesador de audio.
- Si está enviando todas sus fuentes HDMI a través de un receptor/procesador de AV, el producto debe ser compatible con 3D y compatible con HDMI 1.4. Asegúrese de que su equipo tiene las última versión del firmware instalado (consulte con el fabricante para mayor información).
- Están disponibles otros proveedores de contenidos en 3D, tales como los organismos de radiodifusión por satélite, proveedores de cable, VOD y servicios de transmisión de contenido multimedia, juegos para consolas como PlayStation 3. Los detalles del servicio 3D siempre se pueden obtener poniéndose en contacto con los operadores locales y regionales.

Para ver Contenido 3D a través de Blu-ray

- Encienda el SUPERLUMISPRO y todos los demás productos relevantes, tales

como el reproductor de Blu-ray y receptor de AV y asegurese que las entradas correctas han sido seleccionadas.

- Inserte el disco Blu-ray 3D y pulse Play, siga los menús en pantalla.
  Nota: Algunos discos contienen las versiones en 3D y 2D de la película, asegúrese de seleccionar la correcta.
- Encienda su Lentes 3D. Por favor, consulte las instrucciones suministradas con los lentes para garantizar un correcto funcionamiento.
- El proyector detectará automáticamente las señal 3D y le pedirá que use sus lentes a través de la pantalla.

Para Ver Contenido 3D por Satélite, Cable y Consola de Juegos

- Encienda el SUPERLUMISPRO y todos los demás productos pertinentes, como receptor de Satélite y receptor AV, y asegúre que las entradas correctas han sido seleccionadas.
- Seleccione el canal 3D adecuado
- Si el proyector muestra dos imágenes distorsionadas lado a lado o uno encima del otro, seleccione el menú 3D pulsando **II** en el control remoto.
- Seleccione el modo 3D a través del OSD, éste ampliará el menú, seleccione la versión correcta del formato 3D usando las flechas arriba/abajo/izquierda/derecha.
- Encienda su Lentes 3D. Por favor, consulte las instrucciones suministradas con el Lentes para garantizar un funcionamiento correcto.

Importante: Todas las tecnologías 3D actualmente disponibles en la actualidad filtran una gran cantidad de luz. Por lo tanto, es perfectamente normal que la imagen en 3D sea notablemente más tenue en comparación con la imagen en modo 2D. Por favor, ajuste la imagen 3D y la configuración de la lámpara de acuerdo con la visualización 3D.

Lentes 3D

Siga las sencillas instrucciones a continuación al operar sus lentes 3D.

•Encienda sus lentes

Presione brevemente el botón una vez (véase “Lentes 3D” en la página 13). Verá el indicador LED rojo que pasará de apagado a encendido, y después, otra vez, a apagado. Ahora se encuentra en la modalidad SIM2 Cinema y los lentes están sincronizados con el proyector. Si, por cualquier razón, los lentes se comportan de manera diferente, Reinícielos (ver más adelante).

◦ Si los lentes no logran encontrar el emisor 3D RF en pocos segundos, el el LED pasará de brillante a apagado y los lentes se apagarán inmediantamente. Si los lentes encuentran el emisor RF, estos se conectarán automáticamente, indicando el LED encendido durante 1 segundo.

Apague sus Lentes

Presione brevemente el botón una vez (véase “Lentes 3D” en la página 13). Verá el LED rojo pasar de brillante a apagado. Los lentes se cerrarán.

Nota: Para cargar la batería en “Lentes 3D” en la página 18.

Menú 3D

Para ver contenido 3D, se requieren ajustes adicionales. En la reproducción de contenido en 3D, pulse **II** en el control remoto para acceder al menú OSD en **3D** .

Modo 3D

- **3D** Activa el Modo 3D y el emisor de RF será activado. La selección automática está determinada por la fuente que envía al proyector la información correcta Si se muestra la imagen 3D incorrecta luego de 10 minutos aproximadamente vaya al Formato de Entrada 3D y manualmente seleccione el modo 3D correcto para la señal entrante.
- **2D** Modo de Visualización para el material normal en 2D. Los ajustes del Formato de Entrada 3D son deshabilitados. El ajuste PureMotion se habilta.

Formato de Entrada 3D

El SUPERLUMISPRO comprueba los datos del infoframe AVI y la resolución de la señal de entrada con el fin de determinar el formato 3D apropiado. Cuando no es posible la detección automática del formato 3D, selecione una de las siguientes opciones:

- **(S-S) Side by Side** Las mitades Izquierda y Derecha de la imagen son separadas, redimensionadas y mostradas. Este modo se debe aplicar a las imágenes en 3D compuestas por dos imágenes estereoscópicas comprimidas a la mitad de su resolución horizontal original y enviadas simultáneamente.
- **(T-B) Top and Bottom** Las mitades Arriba y Abajo de la imagen son separadas, redimensionadas y mostradas. Este modo se debe aplicar a las imágenes en 3D compuestas por dos imágenes estereoscópicas comprimidas a la mitad de su resolución vertical original y enviadas simultáneamente.
- **(F-S) Frame Sequential** Este modo se debe aplicar a las imágenes 3D que consisten en una secuencia de cuadros alternos en donde cada cuadro consecutivo contiene la imagen destinada a un ojo a al otro.
  Nota: Puede que tenga que cambiar el orden en el cual se muestran las imágenes izquierda y derecha. Vea “3D Izquierda/Derecha” a continuación.

3D Izquierda/Derecha

Utilice este ajuste si el efecto 3D tiene un aspecto incómodo al respecto. Esta configuración cambia la percepción de profundidad. Es importante que la imagen destinada para el ojo izquierdo/derecho alcance el ojo correcto. A veces la manera más fácil de revisarlo es detener el contenido del programa para comprobar. Para efectuar el cambio se debe presionar **Esc** para salir del OSD.

- **Normal** las imágenes Izquierda y Derecha se muestran en la secuencia de origen.
- **Swapped** Las imágenes Izquierda y Derecha se intercambian. Utilice este ajuste si la imagen no da el sentido correcto de la profundidad.

Formatos de video 3D soportados

Los formatos 3D compatibles se muestran en Cuadro 4.1.

Cuadro 4.1

Señal	Formato 3D	HDMI 1.4	DVB
1920 x 1080p @ 23.98/24 Hz	Frame Packing	Si	
	Side by Side		Si
	Top and Bottom	Si	Si
1920 x 1080p @ 25 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 29.97/30 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 50 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080p @ 59.94/60 Hz	Side by Side		
	Top and Bottom		
1920 x 1080i @ 50 Hz	Side by Side	Si	Si
	Top and Bottom		
1920 x 1080i @ 59.94/60 Hz	Side by Side	Si	Si
	Top and Bottom		
1280 x 720p @ 50 Hz	Frame Packing	Si	
	Side by Side		Si
	Top and Bottom	Si	Si
1280 x 720p @ 59.94/60 Hz	Frame Packing	Si	
	Side by Side		Si
	Top and Bottom	Si	Si

Hay algunos ajustes que pueden no estar disponibles, dependiendo del formato de la señal 3D. Consulte con Cuadro 4.2 para mayores detalles.
El elementos que no pueden ser ajustados no se muestran en el menú. Cuando Aspecto no está dispone se fija en **Normal**. Cuando Keystone no está activo, su valor es 0 (sin corrección).

Cuadro 4.2

Formato 3D	Señal	Aspecto	Keystone
Frame Packing	1920 x 1080p @ 23.98/24 Hz	●	●
	Otros	-	-
Side by Side	Todo	● [1]	-
Top and Bottom	Todo	-	-

Notas:
1. excepto el Panorámico

Menú de Entrada

La entrada deseada se puede seleccionar pulsando la tecla correspondiente en el control remoto a través del menú de **Entrada**.

- Para entrar al menú de **Entrada** presione:
  El Botón **0** en el control remoto o **Source** en el teclado del proyector.
- Para seleccionar una entrada, pulse el número correspondiente en el control remoto, o bien:
  1. ▲ o ▼ en el control remoto o del teclado para resaltar la entrada deseada
  2. ● en el control remoto o en el teclado del proyector para confirmar.
- Para cerrar el menú de **Entrada** presione:
  Esc en el control remoto o en el teclado

Cada vez que se cambia una Entrada aparece un cuadro de información en la pantalla y permanece allí hasta que se detecta una señal válida (esta característica se puede desactivar en la sección **Setup** del menú principal, consulte "Información sobre la Fuente" en la página 34).
Si no se detecta señal en la entrada seleccionada, aparecerá un mensaje en la pantalla.

Menú Principal

El menú principal da acceso a todos los ajustes del proyector. Se divide en cuatro secciones principales (**Picture**, **Image**, **Setup** y **Menu**) que contienen diversos elementos y submenús en cada uno de ellos.

- Para entrar al menú principal y seleccionar la sección deseada, presione:
  MENU + o **MENU -** en el control remoto o en el teclado
- Para entrar en un submenú (si está disponible), presione:
  ● en el control remoto o en el teclado
- Para volver al menú anterior, cuando está en un sub-menú, presione:
  MENU + en el control remoto o ● en el teclado
- Para seleccionar elementos del menú, presione:
  MENU + o **MENU -** en el control remoto o en el teclado
- Para salir del menú principal, presione:
  Esc en el control remoto o en el teclado
- Para cambiar la configuración o seleccionar un elemento de una lista, presione:
  ◄, ►, ▲ o ▼ en el control remoto o en el teclado

Nota: Dependiendo de la fuente de entrada seleccionada y las características de la señal, algunos ajustes pueden no estar disponiblese.

Los menús Picture e **Image** dan acceso a los ajustes más usados del proyector . Tenga en cuenta que:

- usted puede entrar en estas secciones sólo cuando se muestra una imagen
- el controles en estas secciones sólo operan en la entrada activa
- cuando usted selecciona otro modo de entrada o de cambio (2D/3D), todos los ajustes en estas secciones se guardan automáticamente
- cada vez que seleccione un modo de entrada o de cambio (2D/3D), la configuración guardada anteriormente para esa entrada o modo se recuperará automáticamente

- si se desea un control más preciso sobre la configuración guardada, utilice la función de gestión de Memoria (vea "Memorias" en la página 35).

Las secciones Setup y **Menu** proveen acceso a los ajustes de instalación y menú OSD. Las configuraciones en estas seccione son globales (para todas las entradas y los modos, no sólo la activa).

Imagen

Esta sección del menú proporciona acceso a los ajustes comunes de calidad de imagen. Los ajustes no disponibles para una entrada dada no se mostrarán en el menú (Vea Cuadro 4.3 para mayores detalles).

Cuadro 4.3

	Video	RGBS YPrPb	RGB Gráficos	HDMI 1/2
Brillo	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Color	●	●	●	● [3]
Tonalidad	● [1]			
Nitidez	●	●	●	●
Filtro	●			
Modo Nitidez		●	●	●
Modo Cine	●	●		
Modo Video				
Reducción de Ruido	●	● [2]	●	●
Modo DynamicBlack				
PureMotion	●	●	●	● [4]

Notas:
1. Sólo NTSC
2. Sólo YPrPb Entrelazado
3. Sólo YPrPb
4. Sólo 2D

Brillo

Utilice este el control para ajustar las áreas más oscuras de la imagen (nivel de negro), sin afectar las áreas brillantes. Aumentar el valor dará más detalles en las partes más oscuras de la imagen. Para el ajuste correcto puede resultar útil mostrar un patrón de prueba de escala de grises con al menos veinte bandas. Ahora intente reducir el brillo de la banda negro tanto como sea posible al tiempo que garantiza que aún se puede distinguir de la banda adyacente con un brillo ligeramente superior al negro. También puedes utilizar una escena compuesta de objetos negros junto a otros objetos de colores oscuros y tratar para garantizar que todos los objetos pueden ser identificados por separado.

Contraste
Utilice este control para ajustar nivel de blanco de la imagen sin afectar sus zonas oscuras. Para el ajuste correcto puede resultar útil mostrar un patrón de prueba de escala de grises con al menos veinte bandas. Ahora intente aumentar el brillo de la banda blanca tanto como sea posible al tiempo que garantiza que aún se puede distinguir de la banda adyacente con el brillo un poco menor que el blanco. También puede utilizar una escena compuesta por objetos de color blanco y bien iluminado rodeado de objetos de luz con iluminación de bajo nivel, e intente garantizar que todos los objetos pueden ser identificados por separado.

Color
Aumenta o disminuye la intensidad de color de la imagen (a veces se le llama "Saturación"). Cuando se establece en cero, las imágenes en color se muestran en blanco y negro. Incremente el valor hasta que los colores parezcan naturales: las referencias adecuadas incluyen los tonos de piel y el verde de la hierba en las tomas de paisajes.

Tonalidad
Controla la pureza de los colores. Básicamente se determina la proporción de color rojo-verde de la imagen. Disminuir el valor aumenta el contenido de rojo de la imagen, incrementarlo aumenta el contenido de verde. Para este ajuste utilice tonos de piel o una imagen de la tarjeta de prueba con barras de colores como referencia. Este ajuste se utiliza principalmente para el material NTSC de origen.

Nitidez
Aumenta o disminuye el nivel de detalle de la imagen. Cuando el valor de nitidez se reduce los detalles de la imagen aparecen menos pronunciados, mientras que al incrementarlo, el valor aumenta la definición de la imagen, por lo que el contorno de los objetos es más nítido. Note que un valor excesivamente alto puede dar lugar a una imagen mucho ruido y el contorno de las imágenes tendrá un gran realce de los bordes.

Modo Nitidez
Selecciona el tipo de procesamiento asociado con el ajuste de nitidez. Para una señal de vídeo entrelazada o progresiva, escoja la opción Video, para señales gráficas de PC, escoja la opción Graphics. Si laopción **Video** se establece, se aplica **Reducción de Ruido** para incrementar la claridad de la imagen.

Reducción de Ruido
Permite seleccionar el valor del filtro de reducción de ruido.

Filtro
Selecciona el modo en el cual se procesa la señal de entrada. Seleccionando el valor más apropiado para una señal de entrada dada garantiza la mejor definición horizontal y vertical y hace que la imagen más nítida.

Modo Cine
Utilice esta opción si la señal de vídeo fuente es una película (que se obtiene desde un dispositivo Telecine con 3:2 o 2:2 desplegable). En este caso, se aplica un algoritmo de desentrelazado optimizado para este tipo de señal. Elegir el modo **Auto** hace que el

desentrelazador analice las características de la señal y aplique el modo de desentrelazado correcto automáticamente.

Modo

Al ver contenido 2D, puede seleccionar entre dos modos de usuario:

- **PureMovie** permite una presentación pura y sin procesar de la señal proveniente de la fuente. Luego, puede escoger si desea o no activar la función DynamicBlack
- **PureMotion** creado específicamente para el material de acción rápida, produce un movimiento suave, libre de manchas y vibraciones

Nota: Al ver contenido 3D, se activa automáticamente el modo PureMotion3D.

DynamicBlack

Mejora los niveles de negro e incrementa la profundidad y el detalle de la imagen, específicamente en las partes con brillo bajo y medio. DynamicBlack regula la luz basándose en el contenido informativo de la imagen que se proyecta. Los parámetros disponibles son **Off**, **Video** y **Movie**. Se recomienda **Off** cuando se utilizan formas de prueba para propósitos de medición o calibración.

PureMotion

Activa la estimación de movimiento/función de compensación de movimiento, que suprime la vibración de movimiento. Las Opciones disponibles son **Off**, **Low**, **Medium**, o **High**. El ajuste predeterminado es **Low.**

Imagen

Esta sección del menú permite acceder a algunos ajustes de imagen avanzados. Los ajustes que no están disponibles para una entrada dada, no se mostrará en el menú. Vea Cuadro 4.4 para mayores detalles.

Cuadro 4.4

	Video	RGBS YPrPb	RGB Gráficos	HDMI 1
Aspecto	●	●	●	●
Gestión del Color	●	●	●	●
Corrección Gamma	●	●	●	●
Overscan	●	●	●	
Posición	●	●	●	
Frecuencia		●	●	
Fase		●	●	
Intervalo Y/C	●			
Gama de la Señal				● [1]
Potencia Lámpara	●	●	●	●

Notas:

1. cuando la información de la imagen RGB o AVI falta o está incompleta

Aspecto

Cambia las dimensiones y relación de aspecto (relación entre anchura y altura) de la imagen mostrada. Existen seis aspectos predeterminados disponibles y tres aspectos de usuario (con parámetros configurables por el usuario). Puede seleccionar un aspecto diferente para cada fuente: la relación de aspecto seleccionado se aplicará automáticamente la próxima vez que aparezca la fuente en relación. También puede seleccionar la relación de aspecto requerida desde el control remoto pulsando repetidamente la tecla ◁▭▷ o pulsando la tecla ◁▭▷ y una de las teclas numéricas (**1**-**9**). La aspectos siguientes están disponibles:

- **Normal**: proyecta la imagen ocupando toda la altura de la pantalla mientras se mantiene la relación de aspecto de la señal de entrada. Cuando la señal de entrada es la relación del aspecto 04:03, bandas negras verticales aparecen a la derecha y a la izquierda de la imagen.
- **Anamórfico**: correctamente muestra una imagen de 16:09 con overscan.
- **Letterbox**: muestra una imagen letterbox 04:03 (señal de la fuente con bandas de negros por encima y por debajo de la foto), de tal manera que llena la pantalla de 16:09 y mantiene el aspecto correcto. Esta relación de aspecto también se recomienda cuando se utilizan Lentes Anamórficos.
- **Panorámico**: amplía la imagen 04:03 cortando una franja de la parte superior e inferior. Panorámica es ideal para la visualización de una imagen de 04:03 en la pantalla 16:09 de proyección.
- **Subtítulos:** mueve la imagen hacia arriba, haciendo espacio suficiente para que se vean los subtítulos.
- **Pixel to Pixel**: hace una correspondencia píxel a píxel de la imagen, sin introducir ninguna alteración o overscan para adaptarla a la pantalla. La imagen se proyecta en el centro de la pantalla y cuando sus dimensiones horizontales y verticales son más pequeñas que la pantalla, que está rodeada por bandas negras verticales y horizontales.
- **Usuario 1, 2, 3**: puede ser utilizado si ninguno de los formatos predefinidos son satisfactorios. Cambia el tamaño y la forma de la imagen (y por tanto la relación de aspecto) mediante los ajustes **Horizontales** y **Verticales**.
  Nota: Con las señales HDMI Progresivas de cualquier resolución, el ajuste horizontal de aspecto del Usuario sólo funciona para los valores negativos.

Puede asignar una o más salidas de disparador de cada relación de aspecto. Los disparadores se activan seleccionando esa relación de aspecto:

- **Pantalla** controla TRIG2 y se debe utilizar para el control del sistema de enmascaramiento de una pantalla
- **Lentes Anamórficos** controla TRIG3 y deben ser utilizados para controlar el montaje de una lente anamórfica motorizada.

Vea “Conexiones” en la página 12 Vea en la página para obtener una descripción de los Disparadores y sus funciones.

Gestión del Color

Este menú está dividido en tres secciones. Seleccione:

- **1** en el control remoto para activar la primera columna de la izquierda (**Primarios**), Aquí puede seleccionar uno de los cinco ajustes predefinidos para combinaciones de colores primario:
  - **Original** combinación de colores primarios nativos del proyector
  - **HDTV**, **EBU**, **SMPTE-C** la combinación de colores primarios definido por los estándares
  - **Auto** la combinación de colores primarios para la senñal de entrada actual (identificada automaticamente).

  Nota: Cuando se utiliza el software Live Color Calibration, dos modos personalizados adicionales estarán disponibles. Live Color Calibration le permite definir una gama de colores personalizados en función de las combinaciones de colores primarios (rojo, verde y azul), secundarios (amarillo, cian y magenta) y el color blanco. Por lo tanto cuando uno de estos modos personalizados se selecciona, las secciones 2 y 3 se deshabilitan.
- **2** en el control remoto para activar la columna central (**Punto Blanco**), donde puede seleccionar uno de los nueve ajustes predefinidos del punto blanco:
  - **Standard** el punto blanco asociado al valor seleccionado en la columna **1**
  - **Alta**, **Media**, **Baja** niveles de balance de blancos por defecto
  - **Original** el punto blanco original del proyector
  - **D75**, **D65**, **D50** C iluminantes estándar CIE
  - **Usuario** un punto blanco que puede ser ajustado de acuerdo a sus preferencias personales de la siguiente manera:
    - oprima el número **3** en el control remoto para activar la columna Usuario
    - la posición del punto blanco dentro del diagrama de cromaticidad CIE.

Nota: Para establecer con precisión los Puntos Primarios y Blanco necesitará acceso a equipos especializados de medición de color y también el conocimiento para utilizar dicho equipo. Por otra parte, póngase en contacto con el distribuidor donde adquirió el producto y pídales que busque un calibrador certificado ISF para configurar el proyector.

Corrección Gamma

Determina la respuesta del proyector a la escala de grises, enfatizando o atenuando los diferentes grados de brillo (negros, oscuros, medios y ligeros grises, blancos) en la imagen proyectada. Elija la configuración que sea apropiada para el tipo de fuente de vídeo, la iluminación ambiental y de sus preferencias subjetivas. Las opciones disponibles son:

- **Natural** la curva predefinida, apropiado para la mayoría de las situaciones
- **Dinámica** la curva predefinida que aumenta el detalle en las áreas oscuras de la imagen
- **Paramétrica** que le permite seleccionar el coeficiente que determina la curva. Los valores del coeficiente inferior a 2,2 destacar el detalle de las imágenes oscuras, al tiempo que reduce el contraste global. Los valores superiores a 2,2 incrementan el contraste global, pero reduce el detalle de las zonas oscuras. Para las fuentes de vídeo más comunes, si establece el parámetro a 2,2 obtendrá imágenes agradables y bien contrastadas

Nota: Cuando se utiliza el software Live Color Calibration, las curvas preestablecidas para Natural y Dinámica pueden ser reemplazadas por dos curvas personalizadas .

Overscan

Elimina los bordes exteriores de la imagen y aumenta la porción restante de la imagen para llenar el área de visualización. Es útil con fuentes que emiten imágenes con imperfecciones alrededor de sus bordes.

Posición

Orienta la imagen vertical y horizontalmente. Estos parámetros no suelen requerir un ajuste debido a que el sistema comprueba la señal de entrada y ajusta automáticamente los valores más adecuados. Sin embargo, si la imagen no está perfectamente centrada puede resultar útil hacer que el sistema repita el análisis de la señal de entrada y posicionamiento de la imagen, activando el procedimiento de ajuste automático con el botón **Auto** en el control remoto. Cuando este procedimiento se solicita es útil contar c on un fondo de color blanco o claro en la imagen actual en la pantalla.

Frecuencia/Fase

Estos ajustes, disponibles para señales progresivas y para señales procedentes de un computador, aseguran la correspondencia entre el número de píxeles que componen la señal y el número de píxeles que componen la imagen proyectada. El proyector normalmente detecta los valores más adecuados, pero, si la imagen se altera (pérdida de resolución dentro de las bandas verticales equidistantes o inestabilidad y falta de nitidez en las líneas verticales delgadas), puede pulsar **Auto** en el control remoto para activar la función de ajuste automático. Si el proceso automático falla en lograr el efecto requerido, ingrese los valores de la Frecuencia y Fase manualmente y acercerquese a la pantalla cuanto sea necesario para ver los efectos de los ajustes.

Intervalo Y/C

En donde las señales de Video sean afectadas, corrige la alineación horizontal de color en la imagen proyectada. Para un estándar de vídeo determinado (por ej., PAL o NTSC), el valor queda memorizado y generalmente no requiere retoques posteriores, a menos que cambie la fuente o el cable de conexión

Gama de la Señal

Determina la alcance de la señal de datos de las señales HDMI. Está disponible cuando la señal HDMI viene de una fuente RGB o cuando la información del AVI (Auxiliar de información de vídeo) de la señal HDMI falta o es inconsistente.

- **Auto** determina el alcance de la señal utilizando la información proporcionada por la infoframe AVI de la señal HDMI. SI la imagen de información AVI falta o inconsistente, el proyector utiliza valores 0-255. Auto (que es la configuración por defecto) por lo general se selecciona el rango de la señal correcta, pero, cuando es necesario, puede forzar ya sea de 16 a 235 o 0-255
- **16-235** establece el negro en R, G, B = 16 y el blanco en R, G, B = 235, para que coincida con los valores de luminiscencia de las normas de componente digital
- **0-255** establece el negro en R, G, B = 0 y el blanco en R, G, B = 255

Potencia Lámpara
Ajusta el nivel de salida de la lámpara en incrementos de 10 W desde 230 W hasta 280 W. Los valores más bajos disminuyen el brillo, pero extienden la vida útil de la lámpara.

Setup

Esta sección del menú permite acceder a los ajustes de instalación.

Orientación
Selecciona el orientación de la imagen proyectada. Los valores disponibles son: Suelo, Techo, Piso Posterior y techo Posterior.

Keystone
Compensa la distorsión resultante del ángulo de proyección.
Nota: Esta característica puede provocar objetos en la imagen y puede no estar disponible cuando se muestra contenido 3D específico (ver Cuadro 4.2). SIM2 recomienda utilizar esta función sólo cuando sea necesario.

RGBS Sync
Indica donde se proporciona la sincronización relativa a la señal RGB. Seleccione:

- **HV** cuando el conector HV sea utilizado para la señal RBGS Synd
- **Video** cuando la señal de sincronización RGB se origina desde una salida SCART (a través del cable de conversión SCART/R-G-B-sync). En este casa, las señales R, G y B están vinculadas a los conectores RCA específicos y la señal de Sincronización se conecta a la entrada de Video

Lentes de Proyección
Para seleccionar las impostación personales con respecto al zoom, enfoque, cambio vertical y/o horizontal es necesario entrar en el menú SETUP, Lentes de Proyección o más rápidamente presionando la tecla F1 desde el control remoto.
•**Zoom**: vea zoom en la página 34
•**Focus**: vea enfoque en la página 34
•**Vertical Picture offset:** compensación vertical para cambio central de la imagen (véase nota).
•**Calibrado Lentes Zoom-Enfoque:** Realice calibrado motores zoom y enfoque
Hay la posibilidad de salvar las impostaciones de las posiciones de zoom, enfoque, desplazamiento vertical correspondientes a un formato video por cada tipo de señal, por cada entrada del proyector. (véase “Memorias” en la página 35)
Nota: En caso de proyección fuera del eje, zoomando dentro y fuera, logrará un cambio del centro de la imagen que corresponde a una gran cantidad de fuera de ejes. Esta gran cantidad de imágenes debe compensarse con un desplazamiento vertical y/u horizontal.
De acuerdo con algunas posiciones de ajuste, el rango de desplazamiento de la lente puede ser limitado, a pesar de que la unidad esté instalada teniendo en cuenta de los parámetros especificados.

Formas de Prueba
Ingrese en los patrones de prueba interna, que son necesarios para la instalación o calibración. Pulse ▲ o ▼ en el control remoto o en el teclado del proyector para pasar

través de los patrones de prueba prueba. Para salir de los patrones de prueba presione **Esc** en el control remoto o el teclado del proyector.
Nota: los menús OSD no están disponibles, cuando los patrones de prueba se muestran.

Valores de Fábrica
Restablece la mayoría de ajustes del proyector a los valores de fábrica. La configuración en la lista siguiente no se restablecen:

- Número de Serie y nombre del Modelo
- Horas de la Lámpara
- Memorias del usuario (incluyendo nombres de memorias)
- Lista Fuente (incluidos los Nombres de Origen)
- Orientación
- Zoom y Enfoque
- Intervalo Y/C
- Posición

Nota: Antes de realizar esta operación, aparecerá un mensaje de confirmación Oprima ► para Confirmar y continuar con el restablecimiento o presione ◄ para Cancelar.

Menú

Esta sección del menú permite acceder a los ajustes del menú On Screen Display.

Idioma
Selecciona el idioma deseado del menú On Screen Display. El SUPERLUMISPRO puede mostrar los menús en Inglés, Italiano, Francés, Alemán, Español, Sueco, Portugués, Ruso y Chino simplificado.

Lista de Fuentes
Permite la personalización de lista de Entrada. Para cambiar el estado de una entrada:

1. resalte la entrada deseada
2. utilice las teclas ◄ y ► para **Habilitar** o **Deshabilitar** la entrada.

Entradas deshabilitadas no se muestran en el menú de selección de entrada y no se puede seleccionar a través de las teclas **1**-**5** del control remoto.
Importante: Las entradas activas se numeran según su posición en la lista. Cambiar el estado de una entrada modifica los números asignados para las entradas que siguen (lo que no es deseable si se utiliza un sistema de control personalizado).
Puede cambiar la etiqueta de cada entrada (por ejemplo, asignar el nombre del dispositivo que está conectado). Para cambiar el nombre de una entrada:

1. resalte la entrada deseada
2. oprima ● en el control remoto para entrar en el menú de Entrada de Texto
3. utilice las teclas ◄ y ► para resaltar los caracteres que desearía cambiar
4. ingrese el símbolo deseado utilizando las teclas **1**-**9** en el control remoto
5. alterne entre los pasos 3 y 4 hasta que haya terminado de introducir las etiquetas personalizadas
6. oprima ● en el control remoto para guardar las etiquetas que introdujo, o **Esc** para descartar sus cambios

Teclas F1-F2

Permite el acceso directo para algunas funciones mediante las teclas **F1** y **F2** en el control remote.

Las asignaciones por defecto son: F1 = Zoom, F2 = Enfoque

Para asignar una función diferente a una de estas teclas:

1. resalte la función deseada con las teclas ▲ o ▼
2. presione **F1** o **F2** para establecer la clave asignada para esa función.

Las funciones disponibles son:

- **Zoom** Activa el control zoom óptico, donde las teclas ◄ y ► alejan y acercan respectivamente. Al oprimir la tecla ● en el control remoto un patrón específico de forma de prueba interna es mostrado. Esta se la función predeterminada para la tecla **F1**.
- **Enfoque** Una vez seleccionado, las teclas ◄ **y** ► permiten que la imagen sea enfocada. Al oprimir la tecla ●en el control remoto un patrón específico de forma de prueba interna es mostrado. Esta se la función predeterminada para la tecla **F2**.
- **Blank** Apaga la señal de vídeo en pantalla. Oprima el tecla **Esc** para restaurar de vídeo a la pantalla.
- **Corrección Gamma** Activa el menú rápido de Correción Gamma Utilice las teclas ▲ o ▼ para desplazarse por las tablas disponibles Gamma.
- **Congelar** Activa o desactiva el modo de imagen fija.

Información sobre la Fuente

Cuando está activada (**Si**), el proyector muestra la información sobre el señal de entrada actual cada vez que una nueva señal se detecta. Si está desactivado (**No**) no se muestra la información.

Menú de Ayuda

Cuando está activado, el barra de Ayuda (da consejos para el menú de navegación) se muestra en el parte inferior del menú principal.

Fondo OSD

Selecciona el fondo del On Screen Display (**Transparente** u **Opaco**).

Posición OSD

Cambia la ubicación de la pantalla del Menú Principal OSD.

Para seleccionar una de las nueve posiciones preestablecidas:

- presione las teclas **1**-**9** en el control remoto

Para crear una posición personalizada:

1. seleccione el ajuste preestablecido más cercano a la posición deseada
2. utilice ◄, ►, ▲ o ▼ para un ajuste más fino

Nota: Evite los lugares demasiado cerca para las esquinas o bordes para evitar recortes de menús de mayor tamaño

Timeout OSD

Establece la duración en que OSD es visible después la último evento. Ajuste en incrementos de 10 segundos desde 10 hasta 200 segundos.

Memorias

Puede almacenar y recuperar en un momento posterior hasta seis diferentes conjuntos de valores (Memorias) por tipo de entrada, de modo que puede tener configuraciones personalizadas para cada situación de visualización. Cada Memoria guarda la configuración de la imagen principal que están disponibles para un tipo de entrada dado. Consulte Cuadro 4.5 para más detalles.

Cuadro 4.5

Configuración	Video	RGB/YPrPb RGB Gráficos	HDMI 1/2 2D	HDMI 1/2 2D 3D
Brillo	●	●	●	●
Contraste	●	●	●	●
Color	●	●	●[1]	●[1]
Nitidez	●	●	●	●
Modo Nitidez		●	●	●
Filtro	●			
Modo Cine	●	●		
Reducción de Ruido	●	●	●	
DynamicBlack	●	●	●	
PureMotion	●	●	●	
Aspecto	●	●	●	●[2]
Colores Primarios	●	●	●	●
Color Blanco	●	●	●	●
Gamma	●	●	●	●
Potencia Lámpara	●	●	●	●
Zoom	●	●	●	●
Focus	●	●	●	●
Vertical Picture Shift	●	●	●	●
Formato 3D				●

Notas:

1. Sólo YPrPb

2. Vea Cuadro 4.2 en la página 24 para obtener más información

La función de la página del menú de Gestión de Memoria se activa pulsando la tecla **Memoria** en el control remoto.

Guardar la Configuración Actual

Para guardar la configuración actual de la entrada activa en Memoria (*1-6)*:

1. presione el botón Memoria en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ key para resaltar el Memoria deseada
3. oprima ● para abrir el correspondiente menú desplegable
4. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar **Guardar la configuración actual**

5. oprima la ► tecla para ejecutar

El mensaje de confirmación "**Configuración actual guardada en Memoria *(1-6)***" es mostrada. El icono a la izquierda del nombre de la memoria ahora indica que los valores personalizados se almacenan. Si lo desea, repita los pasos anteriores para guardar Memorias adicionales en diferentes lugares.

Nota: Puede cambiar el nombre de cada Memoria. Vea "**Cambiar de nombre**" a continuación para más detalles.

Cargar

Para recuperar la configuración de la corriente de entrada que haya guardado previamente en Memoria:

1. oprima el botón **Memoria** en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar la memoria deseada
3. oprima la ► tecla para ejecutar

Se mostrará el mensaje de confirmación "**Memoria *(1-6)* recuperada**". La última Memoria que se carga se vuelve la Memoria activa para la entrada actual (la Memoria que se carga automáticamente cada vez que la entrada es seleccionada). Si no se desea este comportamiento:

1. cargue la Memoria deseada como se describe arriba
2. seleccione **Auto** (la linea con el número 0 en el menú Memoria) y oprima la tecla ►

Nota: Si está usando un sistema de control personalizado, los códigos discretos para recordar Memorias están disponible.

Guardar Valores Iniciales

Para restaurar la configuración predeterminada de fábrica de una Memoria guardada anteriormente:

1. presione el botón Memoria en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ key para resaltar el Memoria deseada
3. oprima ● para abrir el correspondiente menú desplegable
4. oprima las teclas ▲ y ▼ key para resaltar Salvar la configuración actual
5. oprima la ► tecla para ejecutar

Se mostrará el mensaje de confirmación "**Valores iniciales almacenados en la Memoria *(1-6)***". El ícono Memoria ahora indica que la memoria no almacena valores personalizados.

Nota: Las demás Memorias no se verán afectadas.

Cambiar el nombre

Para cambiar el nombre de cada Memoria:

1. presione el botón Memoria en el control remoto para mostrar el menú Memorias
2. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar el Memoria deseada
3. oprima ● para abrir el correspondiente menú desplegable
4. oprima las teclas ▲ y ▼ para resaltar Cambiar de nombre
5. oprima ● en el control remoto para entrar en el menú de Entrada de Texto

6. utilice las teclas ◄ y ► para resaltar los caracteres que desearía cambiar
7. ingrese el símbolo deseado utilizando las teclas **1**-**9** en el control remoto
8. alterne entre los pasos 6 y 7 hasta que haya terminado de introducir las etiquetas personalizadas
9. oprima ● en el control remoto para guardar las etiquetas que introdujo, o **Esc** para descartar sus cambios

Importante: Cuando ingrese al menú Memorias, una copia de la configuración actual para la entrada activa es almacenada en una Memoria temporal; marcada con el número 0 y llamada **Auto**. Despues de cargar una o más Memorias para la entrada actual, podrá revertir la configuración a **Auto** en cualquier momento, siempre y cuando no salga del menú Memoria oprimiendo la tecla **Esc** .

Info

Presenta un resumen de la configuración del proyector
Esta función se presenta al presionar la tecla **Info** en el control remoto.

Menús Rápidos

Los menús rápidos permiten acceder directamente a los ajustes principales que influyen sobre la calidad de la imagen, sin cargar el menú principal. Los ajustes **Brillo**, **Contraste**, **Color**, **Tonalidad**, **Nitidez**, **Filtro** y **Reducción de Ruido** aparecerán uno detrás de otro, en la parte inferior de la pantalla, al pulsarse las teclas ▲ o ▼.

Mensajes

Los siguientes mensajes pueden aparecer en su pantalla:

- **No hay señal**. El sistema no reconoce ninguna señal aplicada a la entrada seleccionada. En ese caso:
  - asegúrese que la entrada seleccionada está conectada a la señal de video o gráfico y que esta fuente está funcionando correctamente.
  - revise la condició de los cables utilizados para conectar el sistema a las diversas fuentes.
  - asegúrese que la señal de video o gráfico entregada por la fuente es compatible con las especificaciones técnicas del sistema y, en particular, con el de la entrada seleccionada.
- **Out of range**. Este mensaje aparece cuando la resolución o la frecuencia vertical/horizontal de la señal de entrada excede las especificaciones del sistema (por ejemplo, una señal gráfica QXGA).

5 Solución de problemas

El proyector no enciende

- Asegúrese de que la interruptor principal (en la parte trasera del proyector) está en posición de encendido.
- Asegúrese de que el proyector está conectado a una toma de corriente y el tomacorriente funciona.
- Revise el fusible ubicado cerca la salida de corriente alterna en el lado derecho del proyector.
- Reemplace el fusible por uno del mismo tipo y valor (T 10 ALH 250 V).
- Si la fusible se funde en varias ocasiones, pongase en contacto con un centro técnico autorizado.

La lámpara no enciende

- Si el proyector se está enfriando (LED parpadea en verde y rojo), espere hasta que el enfriamiento se ha completado. Después que ha entrado en modo de espera (Standby) (LED de color rojo), encienda nuevamente el proyector.
- La lámpara se puede haber sobrecalentado. Compruebe que las entradas y salidas de aire no estén obstruidas y que la temperatura ambiente esté dentro de las especificaciones. Espere al menos 30 minutos y luego encienda el proyector de nuevo.
- Compruebe la Pantalla de Estado de los posibles errores. Comuníquese con su distribuidor SIM2 para obtener asistencia si el error persiste.
- La lámpara puede necesitar un reemplazo. Comuníquese con su distribuidor SIM2 para obtener asistencia

Muestra el Mensaje “No hay Señal”

- Asegúrese de que la Entrada seleccionada es correcta.
- Asegúrese de que la fuente de vídeo deseada está activada y su salida está configurada correctamente.
- Compruebe la conexión del cable de la fuente de vídeo deseada al proyector.

El control remoto no funciona

- Al utilizar el control remoto, apunte directamente a la parte delantera del proyector.
- Elimine cualquier obstáculo entre el control remoto y el sensor de infrarrojos en la parte delantera del proyector.
- Asegúrese de que la pilas del control remoto están en buenas condiciones y están colocadas correctamente.

No se puede mostrar el contenido 3D

- Apague el SUPERLUMISPRO y la fuente 3D.
- Asegúrese de que su fuente es compatible con 3D y salida de 3D está habilitada. Asegúrese de que la resolución de 1080p y las opciones 24 Hz están habilitadas en la fuente 3D para disfrutar de visualización 3D de Alta Definición. (Consulte la guía de usuario de la fuente).
- Encienda primero el SUPERLUMISPRO y luego la fuente 3D. Trate de reproducir nuevamente contenido 3D.

- Asegúrese de que sus lentes se conectan y en modo 3D de SIM2.

El contenido 3D se muestra como dos imágenes casi idénticas

- Si están uno junto al otro, pulse el botón 3D en el Control Remoto y seleccione Formato 3D de entrada Side by Side.
- Si están uno encima del otro, pulse el botón 3D en el Control Remoto y luego seleccione Formato 3D de Entrada Top and Bottom.

La imagen 3D carece de profundidad

- Oprima la tecla 3D en el Control Remoto, resalte la configuración 3D Izquierda / Derecha y seleccione el valor (ya sea normal o intercambiado) que restaura el sentido correcto de la profundidad en la imagen.

Problemas de Conexión HDMI

- 3D requiere un importante caudal de datos por lo tanto utilice un cable HDMI de Alta Velocidad de buena calidad por cable – con o sin Ethernet.
- Evite el uso de cables HDMI excesivamente largos, ya que esto contribuirá a empeorar los problemas de conexión.
  - Cables de longitudes de más de 10 metros no son recomendables.
  - Evite el uso de los cables HDMI que tienen los enchufes iluminados o sistemas activos que se aprovechan del carril de la alimentación de 5 V. ¡Si los 5 V bajan a menos de 4,7 V no obtendrá ninguna imagen!
- Destellos de color al azar en la pantalla. Esto generalmente significa que el cable no tiene el capacidad de ancho de banda para manejar la señal.
  - Pruebe a cambiar el cable o utilizar un cable más corto.
  - Trate de usar una resolución menor, por ejemplo, si usted está usando 1080p trate de cambiar para 1080i. Si esto resuelve el problema el cable es el causa más probable.
- Al cambiar las entradas ya sea en el proyector o el receptor de AV / Procesador a veces la imagen se pone verde o rosa. Esto generalmente significa que ha sido seleccionado el estándar incorrecto de color. Esto se envía de forma automática cada vez que enciende las entradas HDMI, pero a veces la información no es recibida por la pantalla.
  - Vuelva a seleccionar la entrada, si el problema persiste, desconecte el cable HDMI para la pantalla oa la salida del receptor y vuelva a conectar – esto genera una conexión en calientet y debe resolver el problema.
  - ISi el problema persiste consulte con el fabricante de su receptor de AV / procesador / Blu-ray para obtener las últimas actualizaciones de software.
  - Pruebe con otro cable HDMI.
- Imagen con nieve. Esto significa que el sistema HDCP no ha autorizado la reproducción del material.
  - Por lo general, volver a seleccionar el entrada resuelve el problema.
  - Si el problema persiste, entonces es más probable que está relacionado con los cables. Pruebe con otros cables
  - Trate de pasar por otro producto dentro de la cadena del sistema. Por ejemplo, conecte el reproductor Blu-ray directamente al proyector.

6 Especificaciones

Tipo de Proyección	Digital Light Processing (DLP), 3 chips Tipo DLP: 0,95 pulgadas, 1920 x 1080, DC4
Motor Óptico	De fundición, basado en SIM2 patentado ALPHAPATH
Projection Lens	Vidrio de alta calidad Relación de proyección: ▪ T1: 1.37÷1.66:1 ▪ T2: 1.82÷2.48:1 ▪ T3: 2.6÷3.90:1
Desplazamiento de la lente	Manual (Vertical, hasta +50% de altura de la imagen comparado con lentes estàndares). Electrònico e memorizables
Zoom y Enfoque	Motorizado y memorizable (controlado por control remoto y OSD)
Lámpara	Alta presión de 350 W (regulable para 280 W)
Entradas	▪ 1 x Video Compuesto(RCA) ▪ 1 x Componente - Analógico YPrPB/RGBS (4 x RCA) ▪ 1 x RGBHV (D-Sub de 15-pines hembra) ▪ 2 x HDMI 1.4 con 3D, DeepColor e InstaPort
Controles	▪ Control remoto por Infrarrojos ▪ Teclado en el panel posterior ▪ Comandos RS-232 Serial
Puertos de Comunicación	▪ 1 x USB 1.1 (tipoB) para comandos seriales y actualización de firmware ▪ 1 x RJ45 Conexiòn LAN ▪ 1 x RS232 (D-Sub 9-pines hembra) para comandos seriales y actualización de firmware
Salidas	▪ 1 x VESA DIN-3 para 3D sync Out ▪ 1 x 12 V 100 mA conector para encender/apagar el sistema ▪ 1 x 12 V 100 mA conector para relación de aspecto 04:03/16:09 ▪ 1 x 12 V 100 mA conector para manejar los lentes anamórficos
Frecuencia	▪ Horizontal: 15-80 kHz ▪ Vertical: 24-30 Hz y 48-120 Hz

Estándares de Video	▪ Compuesto: NTSC 3.58/4.43, PAL B/G/H/I/M/N/60, SECAM (seleccionado automaticamente) ▪ Componentes/RGBHV: 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA, SXGA, UXGA ▪ HDMI: 480i, 576i, 480p, 576p, 1080i 50/60, 720p 50/60, 1080p 24/25/30/50/60, VGA, SVGA, XGA
Formatos 3D	▪ Todos los formatos obligatorios HDMI 1.4a ▪ Todos los formatos DVB ▪ Otros (refiérase a Cuadro 4.1)
Relación de Aspecto	Normal (Altura completa), Anamórfica, Letterbox, Panorámica, Pixel to pixel, Subtítulo, Usuario (3)
Gama de Colores	Incluye REC 709,totalmente ajustable con presintonías (HDTV, EBU, SMPTE-C)
Alimentación	▪ Requerimiento: 100-240 V AC ±10% @ 48-62 Hz ▪ Consumo en Funcionamiento 440 W ▪ Consumo En Espera: < 1 W
Tamaño y Peso	▪ Profundidad: 455 mm (17,9 pulgadas) ▪ Ancho: 460 mm (18,1 pulgadas) ▪ Altura: 210 mm (8,3 pulgadas) ▪ Peso: 13 kg (28,6 lb.) aproximadamente.
Temperatura	▪ Funcionamiento: 10° C a 35° C ▪ Almacenamiento: 15° C a 55° C
Certificaciones	▪ Directiva de Baja Tensión: EN 60950-1/UL60950 ▪ Directivas EMC : EN 55022, EN 55022 A1 A2, EN61000-3-2, EN61000-3-3

7 Distancias de Proyección

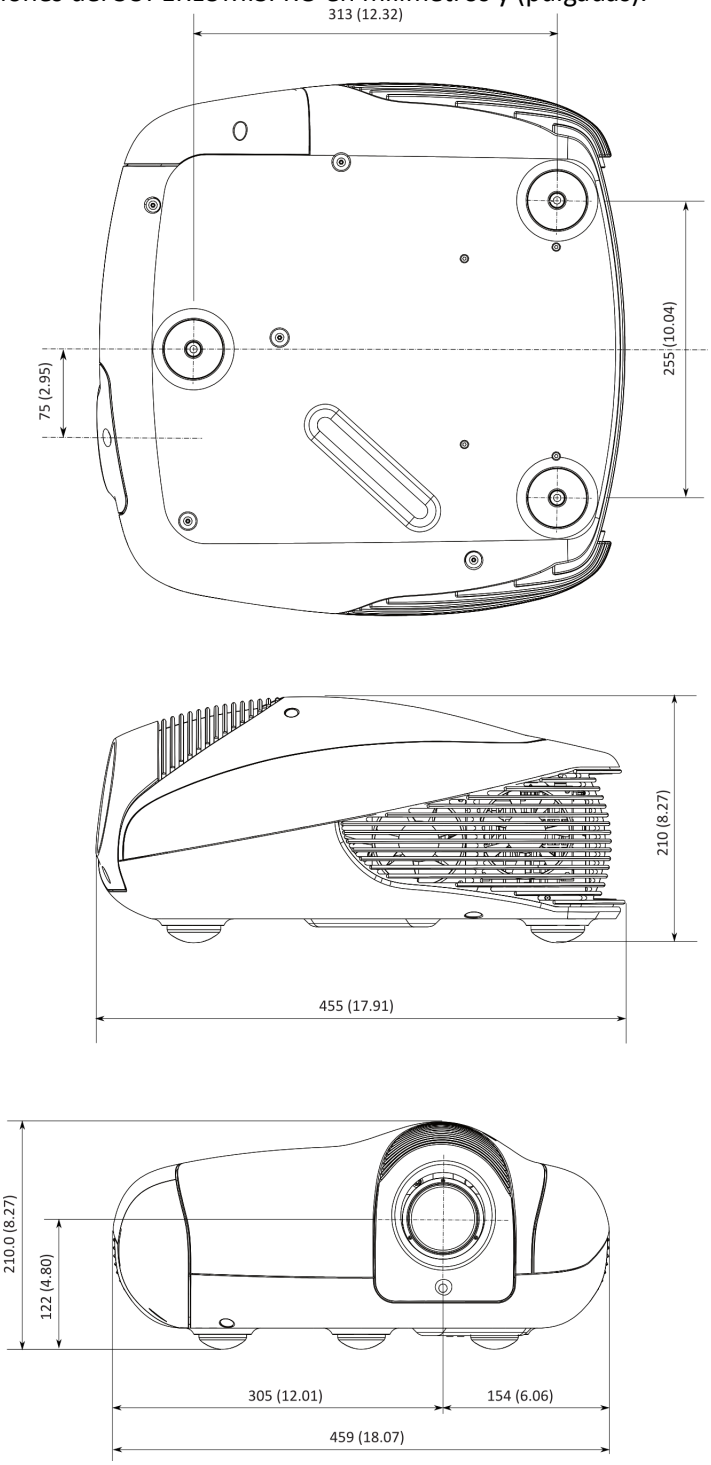
1.78:1 (16:9) Pantalla

Pantalla			Distancia de Proyección						Vertical Offset (m)
			T1 (1.37-1.66:1)		**T2** (1.82÷2.48:1)		**T3** (2.6÷3.90:1)		
Tamaño Diagonal (pulgadas)	Ancho (m)	Altura (m)	Min (m)	Máx (m)	Min (m)	Máx (m)	Min (m)	Máx (m)	
100	2,21	1,25	3,03	3,73	3,92	5,22	5,76	8,63	0,62
120	2,66	1,49	3,65	4,48	4,72	6,38	6,91	10,36	0,75
150	3,32	1,87	4,58	5,62	5,93	8,24	8,63	12,95	0,93
180	3,98	2,24	5,52	6,76	7,13	9,96	10,36	15,54	1,12
200	4,43	2,49	6,14	7,52	7,94	11,07	11,51	17,27	1,25
220	4,87	2,74	6,75	8,28	8,74	12,18	12,66	18,99	1,37
250	5,53	3,11	7,68	9,41	9,96	13,84	14,39	21,58	1,56
280	6,20	3,49	8,60	10,56	11,15	15,50	16,12	24,17	1,74
300	6,64	3,74	9,22	11,32	11,94	16,60	17,27	25,90	1,87

Pantalla			Distancia de Proyección						Vertical Offset (pulgadas)
			T1 (1.37-1.66:1)		**T2** (1.82÷2.48:1)		**T3** (2.6÷3.90:1)		
Tamaño Diagonal (pulgadas)	Ancho (pulgadas)	Alto (pulgadas)	Min (pie)	Máx (pie)	Min (pie)	Máx (pie)	Min (pie)	Máx (pie)	
100	87,2	49,0	9,9	12,2	12,9	17,1	18,9	28,3	24,5
120	104,6	58,8	12,0	14,7	15,5	20,9	22,7	34,0	29,4
150	130,7	73,5	15,0	18,4	19,5	27,0	28,3	42,5	36,8
180	156,9	88,2	18,1	22,2	23,4	32,7	34,0	51,0	44,1
200	174,3	98,1	20,1	24,7	26,0	36,3	37,8	56,6	49,0
220	191,7	107,9	22,1	27,2	28,7	40,0	41,5	62,3	53,9
250	217,9	122,6	25,2	30,9	32,7	45,4	47,2	70,8	61,3
280	244,0	137,3	28,2	34,6	36,6	50,8	52,9	79,3	68,6
300	261,5	147,1	30,2	37,1	39,2	54,5	56,7	85,0	73,5

8 Dimensiones

Dimensiones del SUPERLUMISPRO en milìmetros y (pulgadas).



SIM2 Multimedia S.p.a.
Viale Lino Zanussi, 11
33170 Pordenone – ITALY
Phone: + 39 0434 383256
Fax: +39 0434 383260
Email: info@sim2.it
www.sim2.com

SIM2 USA
SIM2 USA Inc.
10216 NW 47th Street
Sunrise, FL 33351
Phone: +1 (954) 442 2999
Email: sales@sim2usa.com
www.sim2usa.com

SIM2 BRIONVEGA Co., Ltd
Room 303-304, No. 244 Liaoning Road
Shanghai 200080 – CN
Phone/Fax: 86 1 62881991
Email: InfoCHINA@sim2.com

SIM2 UK
Steinway House Worth Farm
Little Horsted Nr. Uckfield
East Sussex TN22 5TT – UK
Phone: + 44 (0)1825 750850
Fax: + 44 (0)1825 750851
Email: info@sim2.co.uk
www.sim2.co.uk

461127000
(ES/1.2)